

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai wadah untuk berlatih, berkreasi mewujudkan cita – cita manusia yang berkualitas, juga melatih ketrampilan di dalam bidang tertentu. Tuntutan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompetensi tinggi ditujukan ke dunia pendidikan Indonesia. Persaingan hidup semakin kompetitif, pendidikan diharapkan menghasilkan sumber daya manusia yang siap. Penyediaan ini dilaksanakan melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan bagian integral dari pendidikan nasional. Matematika sebagai ilmu dasar (*basic science*) yang penerapannya dibutuhkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Ironis, matematika tidak disukai dan diminati oleh para siswa sehingga penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika rendah.

Pemahaman konsep operasi hitung perkalian siswa kelas IV SDN 1 Kranggan rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes formatif yang belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal kelas IV SDN 1 Kranggan yaitu 70. Hasil tes formatif dari 16 siswa yang mendapat nilai diatas KKM hanya 3 anak (21%).Rata-rata hasil tes masih jauh dibawah KKM yaitu hanya 59.

Secara umum matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa kelas IV SDN 1 Kranggan yang menyatakan bahwa 45 % siswa tidak menyukai

pelajaran matematika dan merasa sulit untuk mengikutinya. Oleh karena itu hasil pembelajaran matematika tidak sesuai dengan yang diharapkan. Bahkan Mulyana (2001) dalam kata pengantarnya menyatakan bahwa nilai matematika berada pada posisi yang paling bawah, sehingga tidak heran kalau nilai matematika dipakai sebagai tolak ukur dari kecerdasan siswa.

Kalau kita kaji lebih dalam hal tersebut bukan merupakan kesalahan siswa semata tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor guru itu sendiri sebagai pendidik. Kekurangan guru yang biasa dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar adalah mengambil jalan pintas dalam pembelajaran, memberi hukuman tanpa melihat latar belakang kesalahan, menunggu siswa berbuat salah, mengabaikan perbedaan siswa, merasa paling pandai, tidak adil, memaksa hak siswa, (Mulyasa, 2005:20). Namun menurut hasil pengamatan peneliti kesalahan yang biasa dilakukan guru dalam membelajarkan matematika di tempat peneliti hingga siswa cepat menjadi bosan adalah (1) Dalam membelajarkan matematika guru hanya berpedoman pada buku pegangan. (2) Penyampaian konsep sarat dengan hafalan-hafalan. (3) Kegiatan pembelajaran masih monoton. (4) Kurang memperhatikan keterampilan prasarat.

Keterampilan prasyarat memang sangat diperlukan dalam pembelajaran, hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Gagne (dalam Degeng, 1997:4) bahwa setiap mata pelajaran mempunyai prasarat belajar (*learning prerequisites*). Dalam hubungannya dengan pembelajaran matematika maka keterampilan prasarat yang harus dikuasai siswa umumnya

adalah hitung dasar yang meliputi: penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sebaik apapun konsep matematika yang disampaikan oleh guru pada pembelajaran matematika namun bila siswa tidak menguasai hitung dasar sebagai keterampilan prasyaratnya maka hasil pembelajaran kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas IV SDN 1 Kranggan tahun pelajaran 2013-2014 semester I tentang perkalian bersusun menunjukkan bahwa 20% siswa menguasai secara tuntas, 35% siswa agak menguasai, dan 45% kurang menguasai pada hal pada pembelajaran matematika sehari-hari guru sudah menjelaskan secara lisan, ditulis di papan tulis, memberi contoh, bahkan memberikan soal-soal latihan tentang perkalian bersusun, dan juga siswa sudah diberi kesempatan untuk bertanya ketika guru mengajar, namun sedikit sekali mereka yang mengajukan pertanyaan. Ketika guru balik bertanya hanya beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar, itupun karena siswa tersebut memang pandai di kelasnya. Dan bila diberi tes perkalian rata-rata hasilnya rendah.

Rendahnya penguasaan kemampuan hitung perkalian kemungkinan besar dikarenakan guru kurang tepat dalam memilih cara atau media dalam pembelajaran. Siswa kelas IV cara berfikirnya masih pada benda konkrit, sementara guru tidak memperhatikan hal tersebut sehingga dimungkinkan siswa mengalami kesulitan.

Berdasarkan masalah di atas peneliti akan berupaya meningkatkan kemampuan menghitung perkalian dengan media benda-benda sekitar yang

dekat dengan siswa antara lain dengan jari tangan dan kartu bilangan. Dengan menggunakan media tersebut diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan hitung perkalian, lebih aktif, kreatif sehingga lebih banyak siswa yang mencapai ketuntasan dalam hafalan perkalian sampai bilangan 100, perkalian bersusun dan operasi perkalian.

Dalam kurikulum (Anonim, 1991:26) peranan alat peraga disebutkan sebagai berikut: (a) alat peraga dapat membuat pendidikan lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat belajar siswa, (b) alat peraga memungkinkan lebih sesuai dengan perorangan, dimana para siswa belajar dengan banyak kemungkinan sehingga belajar berlangsung sangat menyenangkan bagi masing-masing individu, (c) alat peraga memungkinkan belajar lebih cepat segera bersesuaian antara kelas dan diluar kelas, (d) alat peraga memungkinkan mengajar lebih sistematis dan teratur.

Teori lain mengatakan alat peraga dalam pengajaran dapat bermanfaat sebagai berikut: (a) memberikan motivasi belajar, (b) memberikan variasi dalam pembelajaran, (c) mempengaruhi daya abstraksi, (d) memperkenalkan, memperbaiki, dan meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip (Waluya, 2006). Pemanfaatan alat peraga yang dilakukan secara benar akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam pembelajaran. Dengan melihat peranan alat peraga dalam pengajaran maka pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan alat peraga, karena pada pelajaran ini siswa berangkat dari yang abstrak kemudian diterjemahkan ke sesuatu yang konkrit.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana suasana pembelajaran menghitung perkalian dengan menggunakan media benda – benda terdekat pada siswa kelas IV SDN 1 Kranggan, Polanharjo, Klaten?
2. Bagaimana proses pembelajaran menghitung perkalian dengan menggunakan media benda – benda terdekat pada siswa kelas IV SDN 1 Kranggan, Polanharjo, Klaten?
3. Bagaimana hasil pembelajaran menghitung perkalian dengan menggunakan media benda – benda terdekat pada siswa IV SDN 1 Kranggan, Polanharjo, Klaten?

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini benda – benda terdekat dibatasi dengan penggunaan jari atau jarimatika dan kartu bilangan.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum :

Untuk meningkatkan kualitas serta proses pembelajaran menghitung perkalian siswa dengan media benda benda sekitar.

2. Tujuan Khusus:

- a. Untuk mengetahui suasana pembelajaran menghitung perkalian dengan menggunakan media benda – benda terdekat.

- b. Untuk mengetahui proses pembelajaran menghitung perkalian dengan menggunakan media benda – benda terdekat.
- c. Untuk mengetahui hasil peningkatan pemahaman menghitung perkalian dengan menggunakan media benda – benda terdekat dilihat dari hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pembelajaran matematika utamanya dalam materi menghitung perkalian.

2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi siswa penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan aktivitas belajar kerjasama , dan kemampuan menghitung perkalian.
- b. Bagi guru sebagai peneliti untuk meningkatkan profesionalisme dan mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian serupa lebih lanjut.
- c. Bagi guru sejawat untuk memberikan motivasi serta referensi model – model pembelajaran yang positif.
- d. Dengan adanya guru-guru mengadakan penelitian tindakan kelas berarti pembelajaran di kelas lebih berkualitas sehingga terjadi perubahan positif.

